BEEP! POWERFUL MEGA-MAGAZINE 1992 MARCH 3月号

MEGA-CD

ビープ!
メガCD

特別付録

魔法の少女
シルキーリップ

デス・ブリンガー
秘められた紋章

コズミック
ファンタジー
Stories

RIOTのニューディスク
大特集

BEEP! POWERFUL MEGA-MAGAZINE 1992 MARCH 3月号

MEGA-CD
ビープ! メガCD

特別付録

コズミック・ファンタジーStories

魔法の少女シルキーリップ

デス・ブリンガー

※今回の付録は、すべて開発中のソフトで構成していますので、実際の製品とは異なる部分もあります。ご了承ください。

コズミックファンタジーStories

大好評のＰＣエンジン版を受けて、今度はメガＣＤで、しかも１と２が一度にプレイできちゃうという豪華版。あのユウとバンに再び会えるぞ！　大迫力のオープニングもキミを興奮させるはず。

RIOT日本テレネット／２月下旬発売予定／7,800円／ＲＰＧ

大ヒットシリーズがついにメガCDに！

銀河系の平和を守るため、悪に立ち向かうコズミックハンターたちの活躍を覚えているだろうか？　迫力あるビジュアルシーンとともに、ドキドキするストーリー展開でファンの心を奪ったよね。今回はそんな好評の声に応（こた）えて、メガＣＤに移植されたのだ。越智一裕氏の新たな描きおこしによるオープニングからして快調そのもの、といった感じ。しかもＰＣでの２作が１つにはいっているのもいいぞ。

パワーアップしたオープニングを見よ！

上でも書いたとおり、オープニングはなかなかの仕上がりになっているのだ。登場キャラが１人ずつポーズをつけて登場するところなんか実にカッコいいぞ。実際に見せられないのが残念だが、動きはさすが、メガＣＤ、といった感じだ。１作めの主人公ユウと２作めの主人公バンも一緒に出てくるぞ。

キーッ！見たわね！

やっぱこういう
ギャグがないとつまんないよね。

美しいシーンも
いっぱいだ！

コズミックファンタジーPART1

銀河系の惑星が連邦統一されて、一世紀。そのなかで暗躍する犯罪者を一掃するため、コズミックハンター、ユウの大活躍が始まる！　メガCDならではの、ヴィジュアルシーンもいっぱいだ。

キャラクター紹介

ユウ

このゲームの主人公。若くして、コズミックハンターの一員として活躍している。正義感に強く、友情にも厚い。ちょっと女の子には弱いところがあるけれど、持ち前の強さと明るさで人々を勇気づける。サイキックパワーも秘めているが、まだまだ修行の身だ。

サヤ

コズミックハンターの一員として、ユウたちと冒険の旅に出るサイキック少女。そのパワーは計(はか)りしれないほどのものがある。ユウは決められたところしかサイキックが使えないが、このサヤはいつでも使うことができる。また、ビジュアルシーンで入浴シーンもあるので、H(エッチ)なファンにはたまらないぞお。

もんも

ユウのかけがえのないパートナー。こいつの助言にずいぶん助けられるにちがいない。おまけに、バイクに変身することができるんだ。ユウはこいつに乗って冒険をすることができる。また、これがないと、先に進めなくなってしまう場合もあるので大事にしてね。それにしても面白い顔してるなあ。

ニャン

銀河の勇者相手にいろいろなものを売って回る星間商人。とにかくお金には目がなくて、高くて役に立たないものを売りまくることがある。でも、たまに、ほんとに役に立つものを売ってくれたりするのはありがたい。それで命拾いすることもしばしば。だからやっぱり必要なヤツなんだよね。

惑星ノーグに不時着！ 冒険の始まりだ！

コズミックハンター、ユウともんもは惑星ノーグからの救助信号をキャッチする。しかしノーグに近づいた瞬間、いきなり小惑星がユウの宇宙船に衝突してきたのだ！　やむなくノーグに不時着することに決めたユウともんも。コンピュータが宇宙船を直すまで、この星を探検することになる。
…ざっとこのあたりまでがオープニングになる。このあたりのビジュアルは以前のＰＣ版とそんなに変わりはないのだけれど、画面の迫力度では、こちらのほうが上だぞ。

小惑星が宇宙船を襲う！あやうし！ユウ！　といったシーンだ。かなり絵もキレイだし、音も、聞かせられないのが残念だけど、グッドサウンドだ。

惑星に不時着するユウたち。いよいよこれからゲームが始まるのだ。

とにかく北の村に向かうユウだが……

宇宙船を出たら、とりあえず、北の方角に進んでみよう。すると、村が見えるよね。まずはそこに行って情報収集しなくちゃならない。とにかく右も左もわからない惑星なんだから。それにしても、キレイな惑星だ。写真を見てくれればわかるように、緑が鮮やか。こんなところで戦ったりするのはやだな、と思いたくなるけど、そこはＲＰＧ、戦うことは宿命なのだ。村の人たちも「コボルトが恐い」と言ってるし、長老にはコボルト退治も頼まれた。平和のために働くユウはここで正義の炎をゴーッと燃やしたのであった。

ここが宇宙船のなか。とにかくここから出て、村に向かわねば。

村が見えてきた。いっぱい情報を集めるように心がけよう。

ちゃんとお店もある。でもまだ最初だからまともなものは買えないよ。

女の人にこんなふうに言われたら、やっぱりなんとかしてやらなくちゃ。

ボーダの森へ！

ボーダの森はダンジョン風ルート

村で情報を仕入れて武器などを装備したら、北東の方角に進んで行こう。すると、そこに橋がある。渡ると画面が切り替わって、そこはダンジョン風の山道のようなものが続いている。少し歩くと、地下に向かって階段があるんだ。そこを降りて行くと、また地上に出る。この地下道はどこに続いているかをよく考えて進まなければならない。ただ、ここはどこも同じような地形なので、ちょっと苦労するかもね。

この森はここから始まる。ちょっとダンジョン風だから注意してね。

うーん、どこの階段を降りてみようかな。よし、すぐ右側の階段にしよう。

階段を降りると、また、同じようなところに出てきた。困ったな。

そして、キングコボルトとの対決！

この森は正式なルートを通って行くと、ちょっと広いところに出る。しかし、その先になにやら怪しげなヤツがいる！ こいつの名はキングコボルト。コボルトたちの親玉だ。こいつはいかにも憎たらしく、「この俺様を倒そうというのか」と挑発してくるぞ！ ううむ、村の人々を苦しめている上にこのデカイ態度。許すものか！

負けるなユウ!!

コズミックファンタジーPART2

舞台は銀河系の惑星イデア。豊かな自然と平和に満ちあふれた星。今、この星に危機が訪れようとしている……。

キャラクター紹介

バン

シュラの村に住む、無鉄砲で血の気の多い16歳の少年。村で平和な暮しをしていたのだけれど、幼なじみのラーラが誘拐され、彼女を助けるために冒険の旅に出る。

魔法を使う力はあるのだが、序盤では使えない。

ラーラ

バンの幼なじみの17歳の少女。ある日、何者かに誘拐される。実は彼女はイデア王国の王女で、大いなる力を秘めているのである。おそらくそのことを知っている者が誘拐したのだと思われる。彼女の運命はこれからどうなっていくのか？

リム

コズミックハンターに所属している少女。救助信号の調査のため惑星イデアを訪れる。そこでバンに会い､行動をともにすることになる。性格は勝気でかなりのオテンバ。シャワー浴びてるところをのぞいたりしたら、殺されるぞ。

ピック

シャム星人の子供。宇宙海賊に襲われて、惑星イデアで遭難しているところをリムに助けられる。その後バンともずっと行動するようになる。ところで話は変わるけど、この顔ＰＡＲＴ１のニャンと似てるぞ。関係あるのかなあ。

ガラム

イデア征服をもくろむ暗黒の魔導士。ラーラの持つ力に目をつけ、なんとかしてその力を手にいれようとしている。ラーラを誘拐し、手に入れようとするが……このゲームの最終の敵である。果して、バンはこいつを倒せるか？　強そうだぞ。

島一番の暴れん坊、バンが登場

今度の主人公はバン。ビジュアルシーンを見ると、とにかく元気の良さにびっくりするぞ。そのあたりがよーく出ているのが、このシーン。でも、幼なじみのラーラには頭が上がらないみたいだ。ラーラのほうも、口ではバンに文句ばかり言ってるけど、ホントはバンのことが好きなんだね。そのあたりがよーく出ているので、ずっとアニメを見ていたい気がするよ。このシーンが終わると、いよいよフィールド画面になるぞ。

元気いっぱい！ バンの性格がよく出てる。

想い出にひたるバンだったが…

村から南に行ったところに一本の大きな木があった。実はこの木には想い出があった。バンとラーラがもっと小さい子供の頃の話である。２人の名前をその木に彫り、将来を誓いあったりしたのだ。ウーン、憎い。ところが、バンは想い出にひたっている場合じゃなかったのである。

村を出て、南のほうへ進む。うーんなかなかキレイなフイールド画面だ。

すると、一本の木が見えてきた。これがバンとラーラの想い出の場所だ。

ホントほほえましいシーンだよね。しかし、いきなり火事のシーンが映し出される。ここから本格的にゲームが始まるのだ。

ラーラがさらわれた！バンよ急げ！

火事の現場はとても悲惨だった。ナゾの一団が街を焼き払ったのだ！　生き残った人たちに話を聞いてみると、なんでも、ペンダントをしている女の子を探してさらって行ってしまったという。バンにはすぐわかった。ラーラは確かペンダントをしていたからだ。ラーラはさらわれたのか？　急いで村に帰るバン。やはり、さらわれたのはラーラであった。呆然（ぼうぜん）とするバン。そこで村の長老の話を聞いた。ラーラはイデア王国の王女だったのである。彼女のなかに秘められた力を手に入れようとしたやつらのしわざだ！　さあ、どうするバン？

さらわれて行くラーラ。ううっ、かわいそうに。なんとかしなきゃ！

ラーラはガラムの手先にさらわれたのである。これはその手先の出てくるシーン。

長老のいる部屋。ここでバンは事の真相を知るのである。

長老の回想シーン。ここにラーラの過去が明らかになるのだ。

戦闘シーンを前作とくらべると…

1.モンスターのグラフィックは？

ＰＣエンジン版とくらべて、そんなに大差はない。絵柄も色数もほぼ同じだ。ただ、登場のしかたが多少違う。ＰＣ版ではフイールド画面上にモンスターが現れたけれども、メガＣＤ版ではモンスターの背景がちゃんと描かれているのだ。

PCエンジン版

メガCD版

2.実際の戦闘の迫力度は？

こちらの場合もほぼ同じだと思われる。ただ、メガＣＤ版のほうで、強力な魔法などを使ったときは火花が飛んだり、爆発したりして派手な演出がなされているようだ。(実はまだこの原稿を書いている時点では変更されるかもしれないけどね。)

PCエンジン版

メガCD版

開発インタビュー その1

●コズミックファンタジー Stories 開発担当 芝田哲郎氏

オープニングのシーンでは300枚以上の原画を使いました。それも、たった1人でやったんですよ。

BEEP　開発の方の進行状況いかがですか？
芝田　そうですね、かなりヤバいんですよ(笑)。最初、ビジュアルシーンがヤバイとか言われて、それでそちらのほうにかかりきりになってたんですが、こんどはゲーム画面のほうがヤバくなってしまいました。
BEEP　この作品は移植ものということですが、内容的に変わった点とかは？
芝田　基本的には同じです。あまりいじらないで前作をそのまま引き継ごうというところです。まあ唯一変わったところといえば戦闘画面ですね。
BEEP　具体的にはどんな感じですか？
芝田　第二作では戦闘画面のときに、モンスターが魔法を使ったり、特殊攻撃をしかけてくるということがないんですよ。それじゃあ、あんまり面白くないだろうということで、今回は取り入れました。基本的には第一作に近いんじゃないでしょうか。
BEEP　戦闘で違うのはそれだけですか？
芝田　あとは「すばやさ」のところです、普通のＲＰＧのようにまず、味方が戦って、そのあとにモンスターが戦って、という順番にはしませんでした。各キャラクターの持っている「すばやさ」の順番で戦闘の順番をそのつど変えられるようにしたのです。
BEEP　なるほど。では、移植モノを手掛けられたということで、ご感想は？
芝田　やりづらいですねえ(笑)やはりオリジナルがあるわけですから、そのイメージをこわさないようにすると、新しいことができないんです。
BEEP　そのあたりの苦労がずいぶんおありになったんですね。
芝田　だからといってそのまま移植しても意味がないですから、なんとかしなければいけませんからね。
BEEP　期待したいですね。ところで、今回は１と２が両方入っているということですが、そのつなぎの部分はどう処理されたんですか？
芝田　原作者の越智さんともそのことで話し合ったんですが、どうしても１と２がうまくつながらないんです(笑)。これはまったく独立した話なので、別々に分けたほうがいいだろうという結論に達しました。
BEEP　すると、１の終わりにはエンディングがあって、そのあと、２のオープニングが始まるっていう形に？
芝田　そうです。
BEEP　ビジュアルの質問ですが、今回、メガＣＤ用に新しくなったところがあるとか？
芝田　オープニングが変わりました。それから、１ではキャラクターが口パクしなかったんですが、今回はちゃんとしてるんですよ。
BEEP　なるほど。あと、新たに描き下ろしたキャラクターはおありですか？
芝田　ええ、あります。ザコキャラを数匹と、ボスキャラも新しいものがあります。まあ、前作をより品質アップしたような感じになりますね。
BEEP　ＰＣ版をプレイしていてやはり、アクセスの時間が気になったんですが、今回のはどうでしょう？
芝田　それは大丈夫です。じつはまだビジュアルに声を入れてないんですが(笑)。かなりアクセスは速くなるはずですからご安心ください。

デスワイクロプス　ミノタウロス
アイアンタートル　スフィンクス

モンスターは新たに描き起こしたところもあるらしい。いったいどのモンスターだろうか？

BEEP　開発で苦労されたのはどんなところですか？
芝田　えーっと、私自信はそんなに苦労していないんですよ。むしろプログラムをやってくれた人とか、絵を描いてくれている人にはずいぶん苦労かけちゃいましたね。
BEEP　スタッフは何人でやっていらしたんですか？
芝田　7人です。ほとんどビジュアルのスタッフで、ゲームのほうをやる人間はほとんど1人でした。ビジュアルは、とにかく時間と労力がかかりますから。モンスターを描いたり、背景を描いたりする人間がたくさん必要なわけです。
BEEP　大変ですね。それでは、話を変えまして、ユーザーに対して、「ここをぜひ見てほしい」というところはどこでしょうか？
芝田　やっぱりオープニングですね。普通、オープニングっていうと、どうしても軽く流す、というのがありますよね。でも、越智さんと話しあっていくうちに「オープニングに力を入れましょう！」ということになったんです。それで、オープニングのカット数が全部で26になったんですが、原画の枚数にすると、なんと300枚以上になってしまったんです。
BEEP　それはすごい！
芝田　しかもその絵を担当した人間が1人しかいなかったんです。
BEEP　そうなんですか！
芝田　だから、もう必死でやってましたよ(笑)
BEEP　主題歌は流れるんですか？
芝田　オープニングには流れないんですが、エンディングに流れるようになっていますよ。
BEEP　メガCDのビジュアルに音をシンクロさせるのは難しいって聞いたんですが、その点はいかがでした？
芝田　ええ、確かに難しいですね。いまちょうど、音を入れてるところなんですが、かなり時間がかかりますね。ビジュアルの絵ができあがって、動きもかなりよくなってきているんですが、そのあたりがちょっと苦しいところですね。
BEEP　あと、PCエンジンの人気作の移植ということで、いろいろな意見とか要望をお聞きになったと思いますが。
芝田　そうですね、確かにPCエンジンとメガドライブのユーザーは違うと思いますよ。PCだから受けた、メガドラだから受けた、っていうのが絶対あると思いますね。だから、いくらPCで売れたからといって、メガドラにして売れるとは思ってはいませんけどね。まあ、そのあたりは難しいですけど。
BEEP　芝田さんご自身のことについてお聞きしたいのですが、今まで開発にたずさわったソフトはどんなものが？
芝田　ええ、まず、「天使の詩」の開発にいました。それから、メガドラの「エグザイル」です。
BEEP　開発の立場からお聞きしたいんですが、メガCDはどう思われますか？
芝田　やはり、色数が多くないので、オリジナルを作るときはいいんですが、移植モノだと、もともと使っていた色数を減らす必要があるので厳しいですね。
BEEP　どうもありがとうございました。

自分の机でポーズを取る芝田氏。ヒゲがとっても似合う。大変ですがこれからもがんばって下さい。

日本テレネット社史

…のようなもの

日本テレネットとはどんなソフトメーカーなのか？ いろんな疑問にスルドク迫る!!

株式会社日本テレネットは、現在、ライオット、ウルフ、レーザーソフトの3つの開発事業部を持つ。そのなかでも今回、立て続けにメガCDを出すライオットにお話をうかがってきた。聞くところによると、今年はメガCDを中心に年間10本以上のリリースを考えているそうだ。各開発部のフロアはいつも人でごったがえしている。「絶えず10チーム以上が日夜開発に全力を注いでいます」とは、宣伝部の方の弁。代表作はなんといっても「ヴァリス」シリーズだが、今後はそういったジャンルのソフトだけではなく、小さい子供から大人まで、幅広く楽しめるものを作っていきたい、とのこと。また、ユーザーに対して、正直に意見を聞きたがってもいる。自社のソフトをプレイして面白かったところはどこか。また、もしつまらないところがあったら、どこがつまらないのか。それらの意見を開発に取り入れることによって、より一層面白いソフト作りに努力していくつもりだ、という。

スーファミでもCD-ROMが発売されることになったし、CD-ROM戦争がやってくるのは必至。そんななかでも、このテレネット系のメーカーは脚光を浴び続けるにちがいない。

ビジュアルシーンを駆使したゲームでユーザーの心をつかんだ「ヴァリス」シリーズ。

ソフト発表年表

1990年

月	タイトル
3月	ゴールデンアックス
	ファイナルゾーンII
4月	デスブリンガー
9月	レギオン
10月	雀偵物語（PC）
11月	デコボコ伝説
12月	ガイアレス

1991年

月	タイトル
2月	パズルボーイ
3月	ヴァリスIII
	雀偵物語（MD）
	エグザイル（PC）
4月	ハイグレネーター
7月	グリフォン
8月	空牙
10月	天使の詩
11月	イースIII
	ビースト・ウォリアーズ
12月	エグザイル（MD）
	夢幻戦士ヴァリス

魔法の少女シルキーリップ

いままでにないゲームをめざして……ＲＰＧとアドベンチャーをたして２で割り、まるで１つのアニメ作品を見ているようで、しかもゲームとしての面白さを損なわない、そんな超ゼイタクな新作だ。

●RIOT日本テレネット／３月発売予定／7,400円／ＲＰＧ＋ＡＤＶ

アドベンチャー風味の魔女っ子RPG

これまたメガＣＤ期待の新作が登場。いよいよその全貌が明らかになってきた。このゲームはどんなゲームかというと、ＲＰＧとアドベンチャーの要素を含んだ新しいタイプのゲームなのよ（と、いきなりギャル言葉になる）。いろんなイベントをクリアしたり、ときには邪悪な敵と戦ったりして、主人公を立派な魔女にするのが目的なの。ゲームとともに成長していく主人公に、思わず感情移入するにちがいないわ。

感情コマンドによりゲームが進む

このゲームの大きな特徴は、コマンドなの。普通のＲＰＧだったら、「はなす」とか「しらべる」といったコマンドがあるでしょ。もちろんこのゲームにもそういったコマンドはあるわよ。でも今までにない「喜コマンド」、「悲コマンド」、「怒コマンド」という３つの感情コマンドを使うの。これらを選ぶことにより、話した相手を励ましたり、怒らせたりするのよ。それにより、ゲームの展開も変わってくるわ。判断するのはアナタ。そう、アナタの「感情」がゲームに反映されるのよ。どう、すごいでしょ。たとえば、友人が若ハゲで悩んでいたりするときに、「喜コマンド」を使うと、相手を笑っちゃうことになって、ひどく傷つけたりしちゃうの。でも、笑って悩みなんか忘れるっていう場合もあるし、うーん、考えちゃうわねえ。

喜コマンド ●相手の若ハゲを笑うと、スネたりするのだ。

悲コマンド ●相手に同情すると、素直になったりする。

怒コマンド ●怒らせると、相手もそれなりの反応が…

全部で11のシナリオがあるコン

このゲームはオムニバス形式で全11話の構成になっているのよ。ひとつひとつのお話をクリアすることによってリップもどんどん成長していくの。リップにはいろんな困難が待っているけど負けないわ。さあ勇気を出してGO!!

第1話
「魔法の国からこんにちは」

リップは魔法の国で魔法の勉強をしていたの。ところがある日、魔法の国の王様"魔導覇王"に呼び出されて、リップを魔法の国の女王様候補にするっていうのよ。もうビックリ！それで人間界へ修行に行くことに…。

第2話
「天才少女イザベラ登場!」

人間界の生活にもようやく慣れてきて、ちょっと一息。でも、リップの前にイザベラというナゾの少女が現れたの。どうやら彼女も女王候補のひとりみたい。強力なライバルの出現ね！大丈夫かしら、不安だわ。

第3話
「リップのアルバイト」

ようやくリップにも親友と呼べる子ができたの。彼女の名は茶子。いい子なのよ。実は、彼女の家は古本屋なんだけど、お父さんが盲腸で入院しちゃったのよ。それでアルバイトをすることに…。

第8話
「ついに対決！リップVSイザベラ!!」

お正月、リップはシェイクおばさんとドメおじさんから晴れ着をプレゼントしてもらったの!! でも、偶然会ったイザベラと、とっくみあいのケンカになっちゃって……。

第7話
「魔法がばれちゃった!?」

季節はもう冬、クリスマスをひかえたある日、リップは街中で不良にからまれている茶子ちゃんを魔法で助けたの。でも!! その現場をドメおじさんに見られちゃって……ど、どうしよう!!

シルキー・リップ色紙を大プレゼント!!

このBEEP！MEGA−CDを読んでいるキミだけに大サービス！この「シルキー・リップ」の声優さんたちのサイン入り色紙をプレゼント。ハガキにキミの住所、氏名、年齢を書いて下の宛先まで。
〒108 東京都港区高輪2-19-13 NS高輪ビル
ソフトバンク株式会社
BEEP！メガドライブリップ色紙係

とってもかわいいリップのイラストまで描いてあるんだ。〆切は2月15日までだから早めに出そう。

第6話
「友情の二人三脚」

運動会。リップは二人三脚の選手。でも、練習中にパートナーの姉岸君がケガをしちゃったの！その代わりに、なんと、あのイザベラがリップのパートナーになっちゃったの。ちょっと気になるけど…。

第5話
「黒魔館の謎を追え！」

待望の夏休みがやってきた！リップたちは町のはずれの幽霊館、"黒魔館"を探検に出かけたの。ちょっとコワイけど、みんないるし大丈夫。肝だめしのつもりで探検にGOよ。さて、なにがおこるのかしら。

第4話
「なくなったペンダント」

もうすぐ1学期も終わり。学校でもプール開きになったの。水着に着がえているとき、大切にしていた魔法のペンダント"カルシアスのお守り"が失くなってしまった！これがないと魔法が使えない…。

キャラクター紹介

リップを始め、このゲームの登場人物を大紹介しちゃあ〜っと！
みんな個性的で、魅力あふれる人たちよ。（例外もいるけど…）

リップ ●声・山本百合子　アタシがリップ！応援してね

アタシの名はリップ・ゲルソーク・ゼングルクル。長いからみんなはリップと呼んでいるわ。魔法を修業するために、人間界にやってきたのよ。目標は魔法の国の女王様になること。小さいころからの憧れだったけれど、ホントに女王になれるかしら…人間の世界でこれからどうやっていけばいいのかしら…。

イザベラ ●声・久川綾　にっくきライバル！…でも美人

リップと同じく、魔法の国の女王になるために修業しにきてるの。なんでも、去年のジュニア魔法選手権のチャンピオンだというし、美人でグラマー。こりゃちょっと分が悪いわ。だからといって負けちゃいられないわ。ちょっとスました子で性格悪そうに見えるけど、ホントはいい子だとリップは思うな。

シェイク ●声・篠原恵美　大好きなおばさん、リップの先生

リップのおばさんよ。でもホントのおばさんじゃないの。じつは魔法の国の出身で、リップと同じように女王の修業にやってきたの。でも、人間の男の人と恋に落ちてそのまま人間界に残ったの。ね、ロマンチックでしょ。いまは魔法界と人間界の橋渡し役をしているのよ。つまり、アタシのマネージャーってわけ。

ドメ ●声・若本規夫　アタシのやさしいおじさん！

シェイクのダンナ様。人間界ではこの人がアタシのおじさんよ。世界的に有名なファッションデザイナーなの。ちょっと変わっているけど、とってもやさしい人なのよ。もちろん、リップの良き理解者といったところね。意外とすてきな人よ。

ケチャ ●声・屋良有作　リップの人間界でのおとも

魔法の国にいる聖獣のなかでも珍しい、「獣変換後転移症候群」の仲間に入るヤツなの。ちょっと口やかましいけど、魔法の知識にくわしいし、人間界のこともいろいろ助言してくれるわ。なぜかコンニャクが好きなんですって。変なの。

茶子 ●声・高山みなみ　リップのいちばんの親友！

リップの大親友。ものすごく楽観的で、アタシは何度彼女に力づけられたことか。おっきな丸メガネがチャームポイントで、クラスの人気者。彼女の家は古本屋さんで、よくお手伝いをしてるみたいよ。同じクラスに好きな男の子がいるみたい。リップは知ってるんだけどね。ウフフ…。

城ケ谷先生 ●声・鶴ひろみ　すごい美人の先生！　でも…

リップの通っている世田谷区立桜丘小学校の先生。担任なの。見てわかるように、すっごい美人でしょ。学校のマドンナともいわれているの。でも、あんまりリップたちのことが好きじゃないような気がするんだ。別にリップたち、何も悪いことしてないのに。こんど、みんなで先生のところに遊びに行ってみようかしら。そうすれば、少しは打ち解けるかも…。

ハゲタンク ●声・龍田直樹　イヤーなガキ大将、フン！

リップのクラスメイトだけど、ホント、イヤーなヤツ！　頭にいまどき珍しい10円ハゲがあるのでこの名前がついたの。なぜかリップにいやがらせをしてくるのよ。魔法でやっつけてやりたいけど、人間相手にするわけにもいかないし、フウ、困った困った。

サル ●声・柏倉つとむ　ハゲタンクの子分、サイテー！

ハゲタンクみたいなヤツにも子分がいるのね。いっつもハゲタンクのそばにくっついてペコペコしてるのよ。なんだか薄笑いを浮かべてフラフラしてるから、ちょっと気味悪いわね。でも、こいつは、リップが魔法使いじゃないかと疑っているようなの。バレると大変なことになるから、用心しなくちゃ。

オープニグも超かわいい

このゲームはメガCDで出るのよ。え？　そんなことわかってるって？　そりゃそうね。でも、あえてリップが言いたいのはメガCDの威力が十二分に生かされた演出がほどこされてるってこと。それはオープニングのグラフィックにもよーく現れているわ。下の写真を見てもらえればわかるけど、鏡をのぞくとパッとアタシのいる町の風景が見えるの。実際に動く画面で見るとどんな感じになっているのかしらね。それはアナタがこのゲームを買ってのお楽しみ。

それから、このオープニングを見てると、ちょっと懐かしい気にならない？　そう、「魔女っ娘メグちゃん」とか「魔法のマコちゃん」の雰囲気なのよ。ホント、超かわいい！

思わず、「鏡よ鏡よ鏡さん…」と言ってしまいたくなるわね(古いかしら)。

ほら、町が映った！　このバックにどんな音楽がかかるのかしら。

そして、このあとタイトルがかわい〜く出ます。さあ、始まり始まり。

MAP画面も見せちゃおっと！

まだ開発中だけど、とっておきのMAP画面をアナタだけにお見せしちゃおう。リップの家の周辺の画面よ。色使いがとってもキレイよね。リップの住んでいる町は、実際にある町をモデルにしているのよ。

ここはリップの家よ。一番左の部屋にリップがいるわよ。

ここは3階。リップの部屋がこの階にあるの。いいトコでしょ。

ここはお庭。結構キレイな庭だわ。これでアタシの住んでいる家がわかるね。

もちろん会話シーンもグー

会話シーンはこのゲームのウリのひとつよ。普通の会話は今までのRPGと同じようにメッセージ画面が出てくるのだけれど、重要な会話になったら、「会話モード」になって、セリフの応酬(おうしゅう)になっていくの。

普通の会話はただのメッセージ画面だけど、ここでは、しっかり情報を収集すること。それが大事ヨ。

ここで「喜び」、「悲しみ」、「いかり」といったコマンドを使うのだ。

戦闘画面もアニメのよう

いよいよお待ちかねの戦闘シーンの大公開よ。リップ、他人と戦うなんてあんまり好きじゃないけど、りっぱな魔女になって、魔法の国の王女様にならなくちゃならないし…がんばらなくちゃね。とにかく戦闘シーンというのは、ここでは「魔法モード」と呼ばれているの。このモードはゲームシナリオ上、重要な場面で現れるのよ。魔法の種類は、「攻撃」、「防御」、「回復」の3種類があるわ。

これは、リップが魔法で攻撃しているところよ。カッコいい！

これは、リップが反対に魔法をかけられたところなの。ちょっと情けないわね。

魔法を選択している画面よ。どんな魔法を使うか考えなくっちゃ。

魔法を使って、相手にダメージを与えているところ。やった！

あーあ、ダメージ受けちゃった。これではダメ。もっと修業しなくちゃ…

シルキーリップ主題歌を大公開！

この主題歌は、リップの吹替えをやっている山本百合子さんが歌っているわ。とってもかわいい歌だから、みんな覚えてね。

リラルル　ラリルル　リラルル　リップ
リラルル　ラリルル　リラルル　リップ
リップは　魔法の女の子　リップ　リップ　こんにちは

年頃だもの　いろいろと
悩み事ナド　ありますけど
毎日出会う　サプライズ
くよくよしてる　暇は無いの

ああ　世界のどこかで　めくるめく　ときめきが
まっている

リラルル　ラリルル　リラルル　リップ
リップは　魔法の女の子　リップ　リップ　こんにちは

ちょっと息抜き、リップ劇場

このゲームはオムニバス形式で11のお話が続くんだけど、それぞれの話の合間に「リップ劇場」という、4コママンガ風のアニメシーンが登場するの。それをちょっと紹介ね。

その1 ケチャのおどり

ケチャの仲間たちが夜、森で酒を呑みながら宴会をしているわ。つい調子にのった3匹が踊り狂い始めちゃったわ。あーあ、まったくしょうがないわねえ。

その2 イザベラのカミナリ

リップが楽しそうに歩いていたらいきなり、空からカミナリが落ちてきたの。まったく、いったいだれの仕業かしら？　やっぱ、イザベラかな。そうだとしたら、許さないわ／

その3 イザベラの水着

フン、どーせリップはスタイル良くないわよ。いいわねえ、アンタはグラマーで。でも、だからって見せびらかさなくてもいいじゃないのよ～／キーッ／アンタって人は／もお。

ふん、
アタシの方が
グラマーよ

その4 温泉

リップとイザベラがこの間、温泉に入っていたの。そのとき、どうもノゾかれている気がしたのよね。どうやらサルがノゾいていたらしいわ／　キーッ／　アンタも許さない／

ウシシ…

その5 おかし

アンタって人は、今度はリップの目の前でお菓子を食べるなんて。せっかく甘いものひかえようと思ってたのに、リップも食べたくなっちゃうじゃない／　ううっ、食べたい／

アンタには
あげないわよ
ふ～んだ

シルキーリップの舞台をたずねて…

～自由が丘へGO！～

シルキーリップの舞台は、東京・世田谷区にある自由が丘を舞台にしているの。そこを訪れたのよ。

ハ～イ！　リップで～す！　気持ち悪がっちゃイヤン。体は男みたいだけど正真正銘のリップよ。道行く人はみんなアタシのことをクスクス笑うけど、きっとアタシの美しさにヤいてるのね。フフン。今日は「シルキーリップ」の舞台のモデルになった、東京・自由が丘にやってまいりました。「アンナミラーズ」とかいろんなオッシャレー（死語）なお店があってホント、グーな町よ。だから、読者のみんなも、この町を歩いてみてからゲームをすると面白さがグ～ンと増すかもしれないわね。それにしても、この町、アンティックなお店があるかと思うと、西欧風のテラスつきのカフェがあったり、イタリアのヴェニスのようなゴンドラがお店の前にあったりするのね。ホントにここは日本かしら、と錯覚しちゃう。繁華街を外れると、そこはもう閑静な住宅街。このあたりはゲームのなかにもいっぱい取り入れられているみたいよ。そして、その住宅街のなかに、これまたいい感じの公園があったりするの。そこはいかにもいいとこのガキ…いや、お子様がお上品に遊んでいたりするのよ。そこにいたお子様はアタシを見てビックリしてたけど、きっとアタシがあまりにもキレイだったからに違いないわ。まあ、普段、アタシもこんな感じで明るくふるまっているけれど、これでも結構悩んだりするのよ。ホントよ。

駅前のロータリーでアイスを食べて、ハイ、ポーズ！　アタシ、キレイ？（これも死語）。

開発インタビュー その2

●魔法の少女シルキーリップ 開発担当 遠藤正二朗氏

リップは最初、友達もいないんですよ。だから、自分ひとりの力でなんとかしなければならないのです。

BEEP　まず、このゲームを企画されたときの着想はどのようなものだったのですか？

遠藤　シルキーの前にやっていたのが「ビースト・ウォリアーズ」というゲームだったんです。結構、殺伐としたゲームだったんで、今度は可愛いゲームを作ろうと思ったのが始まりです。それで、どうせやるんだったら、だれもやったことのないゲームを作ろうじゃないかとみんなで考え出したわけです。それで、とりあえず、魔女っ子でやろうと決めまして、じゃアクションかな、と思ったんですが、「ビースト・ウォリアーズ」で精も魂もつき果てちゃったので(笑)、アドベンチャーかＲＰＧだな、と思ったわけです。でも魔女っ子でＲＰＧができるのかな(笑)といいながら、まあ作っていったわけです。

BEEP　ゲームを作るうえでなにか参考になさった作品はありますか？

遠藤　とくにないんですが、「レンタヒーロー」というゲームがありましたよね。画面構成が似てたので、結構びっくりしました。ちょうどシルキーのマップをやっていたところなので、なおさらでした。

BEEP　キャラクターは一から お作りになったんですか？

遠藤　ええ、まあ普通、キャラモノは有名な人を使って、ゲームを作るのがパターンなんです。でも今回は、私が全部仕切りたかったので、あえて使わなかったんですよ。やっぱり、つき合ってもいない人に仕事は任せられない（笑）と、まあそんな感じで今回は社内でやろうということに決めました。

BEEP　シルキーがオムニバス形式なのはどうしてですか？

遠藤　一応、この主人公は女王になるのが目的なんです。女王になるためには、日々の修業が大切なわけです。修業というのは日々変わっていくものですから、修業ごとに一話完結にしたほうが構成しやすかったんですよ。それから、テレビアニメを見ていると、一話ごとにオープニングがあって、エンディングになる、という構成がゲームに取り入れられないかなと思ったわけです。

BEEP　このゲームの見どころといいますと？

遠藤　どうもシルキーを見ただ

これが遠藤さんの前作、「ビースト・ウォリアーズ」。ハードなイメージのバリバリアクションだ。

けで、アニメキャラもの、というイメージになりますよね。でも、それを期待すると、肩すかしを食うかも知れません。
BEEP　それはどうしてですか？
遠藤　プレイしていただくとわかるんですが、結構内容が軽くないんですよ。あと、ビジュアルに期待すると、これもちょっとがっかりするかもしれません。ビジュアルの全体数はおさえてあります。むしろ会話モードとか、「感情」の数値化というところを見てもらいたいですね。だって何千円も払って、本当のアニメよりランクの下がるビジュアルを見るくらいなら、300円くらいでレンタルビデオ借りて見たほうがましですから。やはり、ゲームでしかできないことが大切ですから。
BEEP　そうですね。
遠藤　それから、今後、スーファミでCD-ROMが出ますよね。そうすると、資本力のある大きなメーカーが本気になってビジュアルの開発に乗り出すときがやってくると思うんです。そうすると、お金でも、人材でも、かける時間も膨大な力を注ぐようになったら、我々はちょっと立ち打ちできない。だから、我々はゲームのほうで勝負して行かなければならないんです。それに、CD-ROMの特性は、なんといっても大容量が使えるということです。「シルキー」の場合は、「会話モード」がありましてここでは登場人物は肉声を話すわけです。ですから、音声とか肉声というものをもう少しうまく使って行くつもりです。
BEEP　開発の立場から、メガCDはどう思われますか？
遠藤　そうですね。やはり色数が足らない。ですから、それをフォローするのに大変なんですよ。ユーザーだって、最初はビジュアルのキャラを見ているだけですが、だんだん目が肥えてくると、背景のほうまで見てしまうんですよ。「シルキー」の場合は、ビジュアルの背景を専門に描くスタッフがいますのでそのあたりはなんとかフォローしているつもりです。
BEEP　メガCDはよくPCエンジンのものと、アクセスのことで比較されますが、そのことについてどうですか？
遠藤　要するに技術の蓄積を重ねるしかない。PCエンジンのCD-ROM²だって、初期のころとくらべてみると、アクセスはずいぶん速くなってますからね。逆に、いま出てるメガCDも、なかにはアクセスに時間のかかるものがありますからね。やはりこれからだと思いますよ。
BEEP　あと、主題歌を作られたとか。ずいぶん可愛い歌詞ですね(笑)。
遠藤　でしょ？　バッチシですよ（笑）まあ、オープニングに絵とシンクロしながら流れるんですが、これからはそういった手間ひまをかけないといけないんじゃないかと思ったわけです。あと、私が単に作詞をしたかったというのもありますが(笑)。
BEEP　とくに意識された、魔女っ子アニメはありますか？
遠藤　「魔女っ子メグちゃん」なんですよ。「ミンキーモモ」とか「クリーミィマミ」とかありますが、私はやっぱり「メグちゃん」なんですよ。ちょっとアナクロですが、そこからの引用からが多いですね。ハート型とかトランプの模様とか。
BEEP　あと、「魔法のマコちゃん」とか。
遠藤　そうですね。最近の魔女っ子ものって好きになれないんですよ。背負っているものが軽いというか……「メグちゃん」だって明るいようでいて暗いし……やっぱり、魔法が使えるということは他人とは違うわけですよ。とくにシルキーリップは髪の毛が緑だし、実際にそんな奴がいたら、みんなから疎外(そがい)されるだろうし、いじめられるでしょ。だから、そういう要素をゲームに入れたんです。
BEEP　じゃあ、ストーリーも暗い感じがするのですか？
遠藤　そうですね。最初、リップは友達もいなくて、自分ひとりでなんとかしなきゃならない。そして、「会話」モードで人と話して、自分の感情値を変化させていって友達を作ったりするのです。また、感情コマンドで怒ってばかりいると、確かに戦闘力は上がります。でも、度が過ぎると、今度は泣いてる相手に対して、怒るコマンドしか選べなくなってしまうんです。だから、このゲームは人間関係をうまくやりくりするようなゲームなんですよ。

デス・ブリンガー～秘められた紋章

パソコン版、PCエンジン版と、3DダンジョンRPGの最先端を走ってきた、「デス・ブリンガー」がメガCDで装いも新たに登場だ！パワーアップした勇者の活躍に大期待！

●RIOT日本テレネット／3月発売予定／7,400円／RPG

大人気3DRPGがメガCDで登場！

「デス・ブリンガー」は3DダンジョンのRPGとして、多くの人々を魅了したゲームだ。ファンからメガドラへの移植の希望が相次ぎ、今回CDのほうで発売となったのである。しかも、キャラクターデザインの越智一裕氏はこのためにビジュアルシーンの全カットを新たに描き起こした。こうしたスタッフ達の熱意により、必ずや素晴らしい出来になっていることだろう。とにかく、大期待だ。

STORY

遥か昔、神は人間と共に暮らしていたという。人々は神の偉大な力の恩恵を受けた。魔物や天災から守ってくれた。人々は神に感謝し、神もまた、この平和な時をかみしめていた。しかし、ひとりの邪悪の神が、自分こそが最高の存在だと信じた。そして、その他の神に戦いを挑んだのである。神たちの最高位をめぐる長くて不毛な戦いが始まった。人間たちもこの戦いに巻き込まれ、多くの犠牲者を出したのである……。

長い戦いが終わったとき、神は自分たちの力がこの災いを起こしたことに気づいた。そして、この世界から去ることを決意したのである。

神が立ち去るとき、人間たちが安心して暮らしていけるように、魔法を分け与えた。

そして、神は一人去り、二人去り、ついには、この世は人間だけの世界になったのである。

残された人間たちは国家を築いた。やがて文化が生まれ、繁栄の時代をむかえたのである。魔物たちは森に姿をひそめ、ときに起こる戦いも何人かの勇気ある戦士たちの手によって事なきを得たのである。

しかし、神がこの地から去って、三千年の後、世界に再び邪悪な影が現れ出した。謎の一団が村を襲い始めたのである。そして、その影は、主人公のまわりにも徐々に迫ってくるのであった……。

キャラクター紹介

ここに紹介するのは、すべて、このゲームにかかわる重要人物ばかりだ。
善人もいれば悪人もいる。奥の深い人物ばかりだ。

主人公 ●20歳(男)人間

幼い頃に両親を亡くし、今は立派な騎士になることを夢みて旅を続けている。ソロンの村にとどまり、オークや野獣から村の人々を守っている。彼自身気づいていない大きな力がでるのはいつの日か？

シティア ●20歳(女)人間

人々を救うために、僧侶となり、各地を旅する。厳しい修行の結果、魔法を使うことができる。あまり、戦うことは得意ではないのだけれど、内に秘めたパワーを持っている女の子である。

ラーラアルカス ●320歳(男)エルフ

ティボスティーの森に棲むエルフ族の戦士。風系、水系、といった魔法を使いこなし、剣や弓もすご腕だ。森に詳しいので、かなり役に立つキャラクターだ。

スメロギ ●42歳(男)人間

東の土地からやってきた、ナゾの戦士。ヘンな形の剣とよろいを使う。戦闘においては、無敵の強さを誇る。しかし、彼は自分のことをまったく語ろうとしない。どんな過去があるのだろう？

黒騎士 ●???歳(男)人間

ナゾの軍団を指揮する騎士。彼の姿を見たものは、だれもがその恐ろしい眼光に圧倒される。仮面のなかの素顔を見たものはだれもいない。いったい何者なのか？

マハーヴィラ ●???歳(男)人間

東の地より、偉大な魔法を求めてやってきた魔法使い。この世のあらゆる魔法を使えるという。彼は、神の遺跡を探して、ヴァレニアの地に向かい、そこで行方不明になる…。

これがデス・ブリンガーの全体MAPだ!!

ノルディフォボス島
ガレクラーム港
ソロンの村
ノルロスの森

デス・ブリンガーの冒険はノルディフォボス島から始まる。これから主人公たちに、どんな試練が待っているのか？　まだだれも知らない…

ソロンの村

ノルディフォボス島にある村。ここがゲームのスタート地点だ。主人公の家はここにある。とにかく、村のなかを歩いてみよう。酒場や寺院、かじ屋といったところは画面に表示されるから、どんどん中に入って情報を集めよう。いろんな人の話を聞いてみると、どうやら、この村の外には、オークたちがうようよしているらしい。人々はそれに恐れおののいている様子。ううむ、なんとかせねば。

●MAPを確認しながら進め!!

今回のメガＣＤ版での一番の特徴は、オートマッピング機能がついたことだ。自分の歩いた道が画面に表示される。これで「３Ｄってめんどくさくてイヤ」というアナタも、「どこにいるのかワカンナーイ」というキミもこれで心配なくゲームの世界に入っていける。町や村なんかは、最初にとりあえず歩き回ってマップを作ってしまう、というのが得策。

キャンプメニュー
状態の表示　地図を開く
装　備　休　息
使　用　仲間を外す
BRINGER

写真のようにコマンドを選んでみよう。そうすると…。

ほら、マップが表示されるよね。もちろん今、キミがいる場所も確認可能。

ヴァレニア大陸

●シティアを仲間にしておこう!!

ゲームの始めは、もちろん主人公1人。やはり、仲間がほしくなるのは当然のことだ。そこで、村を歩き回っているうちにキミはパメムート寺院というところにたどりつくはず。そこでシティアという美しい女の子がいるんだ。彼女を冒険に誘ってみよう。すると、こころよく引き受けてくれるはずだ。ただ、彼女に簡単に会えるわけではない。その方法は…？

私はここで勤めの有る身ですから・・・・
会話
◎冒険に誘う

司祭に会ってとりあえず冒険に誘ってみよう。当然、断られるけどね。

司祭が奥の部屋に下がると、入れ替わりに美しい女性が姿を現した
DEATH BRINGER

おじゃまで無ければ、私もご一緒させていただきますわ
会話
◎冒険に誘う

司祭はダメだったけど、代わりの人をさがしてくれるんだ。

仲間ができたぞ!!

●時刻が変わるのに注意しよう!!

このゲームのもうひとつの大きな特徴は、時間の要素があることだ。当然、時刻が表示されるし、それによって、画面も暗くなったり、明るくなったりする。また、画面の明るさだけが変わるのではない。昼と夜では歩いている人が違っているし、情報が異なってくるのだ。それから、お店は当然、夜になると閉まってしまう。だから、時刻はゲーム進行上非常に重要な要素になるのだ。

HP MP
36 32
36 32
マップ10
X： 9
Y： 1
方向：東
時刻 7： 0

このように画面で時刻が示されるので、非常にリアルな体験ができる。

朝

夕方

夜

●酒場で情報を集めてみよう

オークたちの影響もあるとは思うけど、全体的に村の雰囲気は暗い。そんな中で唯一明るいムードがあるのが、この酒場だ。酒でも呑まなきゃやってらんねえよ、という人々の気持ちは痛いほどよくわかる。まあ、とりあえず、酒場と言えば情報、情報と言えば酒場。役に立つ情報が手にはいるぞ。客のなかには酒をねだってくるオヤジがいるけれど、無視せずに、おごってあげよう。きっととびきりの最新情報を教えてくれるはず。

何をおごるかは、キミの判断だけど、なるべく高い酒のほうがいいかも。

●かじ屋で武器をそろえておけ

買物をする必要があるから、かじ屋に行くのは当然。ここでは、村で必要な武器やよろい、それから、簡単な日用品を売ってたりするんだ。ただ、同じ品物でも、ほかの村や町だと値段が違ってくるのだ。また、ものを売ることもできるけど、半値でしか買ってくれないぞ。しかも、もし売るものが消耗していたら、さらに安く買いたたかれてしまう。あと、武器やよろいの修理もしてくれるんだ。

かじ屋のオヤジのなかにはおいしい情報をもっている場合がある。

●次の目的地はどこへ

武器や防具も装備した。仲間も見つかった。そうしたら、右の村のマップをよく見て村の外に出てみよう。でもその前に、情報はしっかり手に入れただろうか？　もう一度マップで確認するべきだ。いくらオートマッピング機能があるとはいっても、どこに何があるかまでは教えてくれないからね。このあたりは ちゃんと紙なんかにメモっておこう。結構楽しいぞ。

街の人たちはオークが恐いんだ。とにかく外に出て、オーク退治に出かけるしかない　みなさん、安心しててね。

ノルロスの森

ゾロンの村を出ると、一面に広がる森の世界。一見美しいがここを通りぬけるのはかなり難しい。ところどころに恐ろしいオークたちが生息しているからだ。ここを切り抜けるにはやはり、オートマッピング機能を駆使して次の目的地に向かったほうがいい。

●恐ろしいオークたちが住む森……

ここではいよいよ戦闘が激しくなってくる。３Ｄ画面だから、まず、モンスターは遠くのほうから見えてくる。こいつに近づいて目の前に来ると、戦闘が始まるのだ。魔法と武器を駆使していよいよ戦闘の開始だ。もし、めでたくモンスターを倒すことができたら、アイテムやお金を手に入れることができる。このあたりは今までどおりのパターンだ。とにかくがんばって進んで行くしかない。

いよいよ戦闘開始！　それにしてもこのゲーム、早く発売されないかなあ。

ガレクライム港

なんとかノルロスの森を抜け、たどり着くのが、ガレクライムの街だ。ここはノルディフォボス島のなかでも最大の街なんだ。それから港もあり、ここからヴァレニア大陸へ行くこともできる。またその昔、人々がここに移り住んできたとき、古代の遺跡があったとも言われている。

●複雑怪奇なダンジョンの街

この街は、島最大の街だけあって、かなり広い。港町でもあるから、船乗りと話す機会も多くなる。しかし、モンスター騒ぎでどうやら、大陸に渡る船が出ないようだ。そういえば、どうも街の雰囲気が暗いのもやはりモンスターのしわざか？

街でいろんな情報を集めていると、どうやら、この街のどこかに「ガレイクの迷宮」と呼ばれるところがあるらしい。とにかく、そこに行ってみよう！

やはりなんとなくブキミだ。「ガレイクの迷宮」は街の中心にあるのかな？

ＲＩＯＴからのプレゼント

ＲＩＯＴ日本テレネットでは、ファンへの感謝を込めて、「ＲＩＯＴファン感謝プレゼント」を実施中だ。ＲＩＯＴブランドのソフトに入っている応募券をハガキにはって送れば、下のような商品が当たるんだぞ。

①「未来少年コナン」カードラジオ　50名
②「夢幻戦士ヴァリス」Ｔシャツ　100名
③「コズミック・ファンタジー」掛時計　50名
④「魔法の少女シルキーリップ」CDケース（２個組）　50名

●対象商品　PCエンジンCD-ROM²
「未来少年コナン」「夢幻戦士ヴァリス」とこの付録で特集した３作品

開発インタビュー　その3

デス・ブリンガー開発担当者　斉藤三弥氏

大人から子供までプレイできて、しかも面白く、奥が深くてのめり込めるゲームをつくるのが夢です。

BEEP　今回は移植モノということなんですが、開発スタッフの方は前作と同じメンバーなんですか？

斉藤　いえ、今回は前のメンバーを一新してます。

BEEP　人数的にはどのくらいですか？

斉藤　ええと、プログラマーが3人、グラフィックも3人、それから原画が1人、音楽が1人。そして企画が僕ですから9人でやってます。

BEEP　なるほど。それではゲーム内容のことなんですが、パソコン版やPC版とくらべて変わったところはありますか？

斉藤　まず、戦闘画面が変わりました。パソコン版なんかでは戦闘はトップビュー画面だったんですが、今回は、正面からモンスターを見た、コマンドセレクト式の画面にしました。

BEEP　そう直かれたのはどのような理由で？

斉藤さんは自分で大作シミュレーションを出すまでは人に顔を見せたくない、とのこと。ファイト！

斉藤　それは、メガCDというハードを考えまして、回転、縮少といった機能が使えるんじゃないかと思ったわけです。要するにモンスターが登場する瞬間とか、攻撃するときにいろんな演出ができるんじゃないかと。

BEEP　内容的にはパソコン版に忠実だということですが…。

斉藤　そうです。マップとかイベントはほぼ同じです。ただ、オートマッピングシステムにしました。やはり3Dのダンジョンものはやりにくい、という理由で敬遠するユーザーもいるので、今回のような形がいいと思ったので。

BEEP　今回、原作者の越智さんはどういったお仕事をされたのですか？

斉藤　主人公とミレナという女の子を完全に描き直しました。

BEEP　それは、前のキャラに不満があったということなのでしょうか。

斉藤　まあ、前のキャラを描かれてからかなり年月がたっていますし、越智さんの絵柄も変わってきてるので、今回は本人の強い希望で、「あの2人だけは変えよう」と。それから、演出のほうにもかかわっていただきました。

BEEP　と、いうことはビジュアルシーンの演出のことですよね。

斉藤　ええ。越智さんにはずいぶん助けていただきました。こちらからお願いしなくても、どんどん自分から積極的にやっていただけるんで、ほんと、ありがたい方です（笑）。あと映画やアニメの演出をやっている人に絵コンテを描いてもらったりしてますから、かなりビジュアルは凝ってます。

BEEP　すると、かなり期待してもよろしいんですね？

斉藤　そうです。

BEEP　開発の立場から、メガCDというハードは、どう思われますか？

斉藤　やはり、ハードが先に供給されて、ソフトのほうがほとんどない状況ですから、まだだれも使いこなしてないと思います。ですからウチでもアンケートをユーザーに向けてやっていきます。これによって、ユーザーはメガCDに対して、どんな希望があるのか、その希望と我々制作サイドの意向が合うものを作っていきたいですね。ひとついえることは、片寄ったジャンルのゲームばかりじゃなくて、幅広いジャンルのゲームを作っていくべきでしょうね。

BEEP　3Dゲームについてお話をうかがいたいのですが。

斉藤　そうですね、この「デス・

ブリンガー」がパソコン版で出たときは、３Ｄの先駆けみたいなところがありましたね。たとえばモンスターが正面に現れてだんだん近づいてくるところや、グラフィックが線じゃなくて、ちゃんとした街とか森になっているところは、当時、話題を呼びましたよ。しかし、今じゃその程度では通用しませんからね。

BEEP　そのあたりで苦労されたことはおありでしたか？

斉藤　ええ。通用しないからといって新しく作り直してもいいんですが、この「デス・ブリンガー」には昔からのファンがいるわけですよ。もし、新しく作るとすると、その昔からのファンの好きだった要素をこわしてしまうんじゃないかと思ったりしますし。

BEEP　なるほど。

斉藤　ですから、古いままでいいのか、それとも新しいものをもっと取り入れたほうがいいのか。その辺のジレンマはずっとありましたね。今でもひきずってます。

BEEP　そのあたりは、もっと開発で煮つめる予定ですか？

斉藤　そうですね。がんばりますが……もし、今回のが好評で、「デス・ブリンガー２」を作るということになれば、前作の香りを残しつつ、なんとかガラリと変えてみたいですね。「ウィザードリィ」みたいにどんどん新しくなっていくようなゲームにしていければ、と思います。

BEEP　なるほど。では、斉藤さんが個人的に作りたいゲームはどういうものなのですか？

斉藤　僕は小さいころからシミュレーションが大好きで、シミュレーションを作りたいからこの業界に入ったんです。だから、光栄さんでもなく、システムソフトさんでもない、まったく新しいシミュレーションを作ってみたいですね。ただ、ずーっとそのことを考えていると、どうしても頭の中がマニアックになってしまうんですよ。ですから、そういったときは、自分の頭のなかを調整しなければならないですけどね。

BEEP　今回の新作では、バランス調整はどうされました？

斉藤　かなりやさしくするつもりです。あまり難しくすると、小さい子供なんか投げ出してしまいますからね。ゲームを作っていると、どうしてもマニアックになってしまいますよね。もともとゲームは子供のものであったはずなのに、やたらに凝った難しいゲームがたくさんありますよね。

BEEP　ええ、確かに。

斉藤　それで、僕には小学生の甥（おい）っ子がいるんです。そいつにゲームソフトを買ってやったりするんですけど、なにをあげたらいいか迷ってしまうんです。

BEEP　で、結局、どんなソフトを？

斉藤　そうですね。ホントに子供が安心して楽しめるものとなると、いわゆる優良ソフトしか買ってあげられないですね。スーファミでいうと「マリオ」とか「ゼルダ」といったところですかね。まあ、とにかく、子供から大人までプレイできて、しかも面白く、のめり込むことができて、奥が深いゲームっていうのを作っていきたい、という気持ちはいつもあります。

BEEP　期待しています。どうもありがとうございました。

コズミック・ファンタジー
Stories.

魔法の少女
シルキーリップ

DEATH BRINGER

BEEP!メガドライブ3月号別冊付録1992年3月1日発行（毎月1回1日発行）第8巻3号通巻87号